

# COMPUTO MANIAS

SPECTRUM

C64

AMIGA

Nº12 REVISTA MENSAL

SETEMBRO 1990

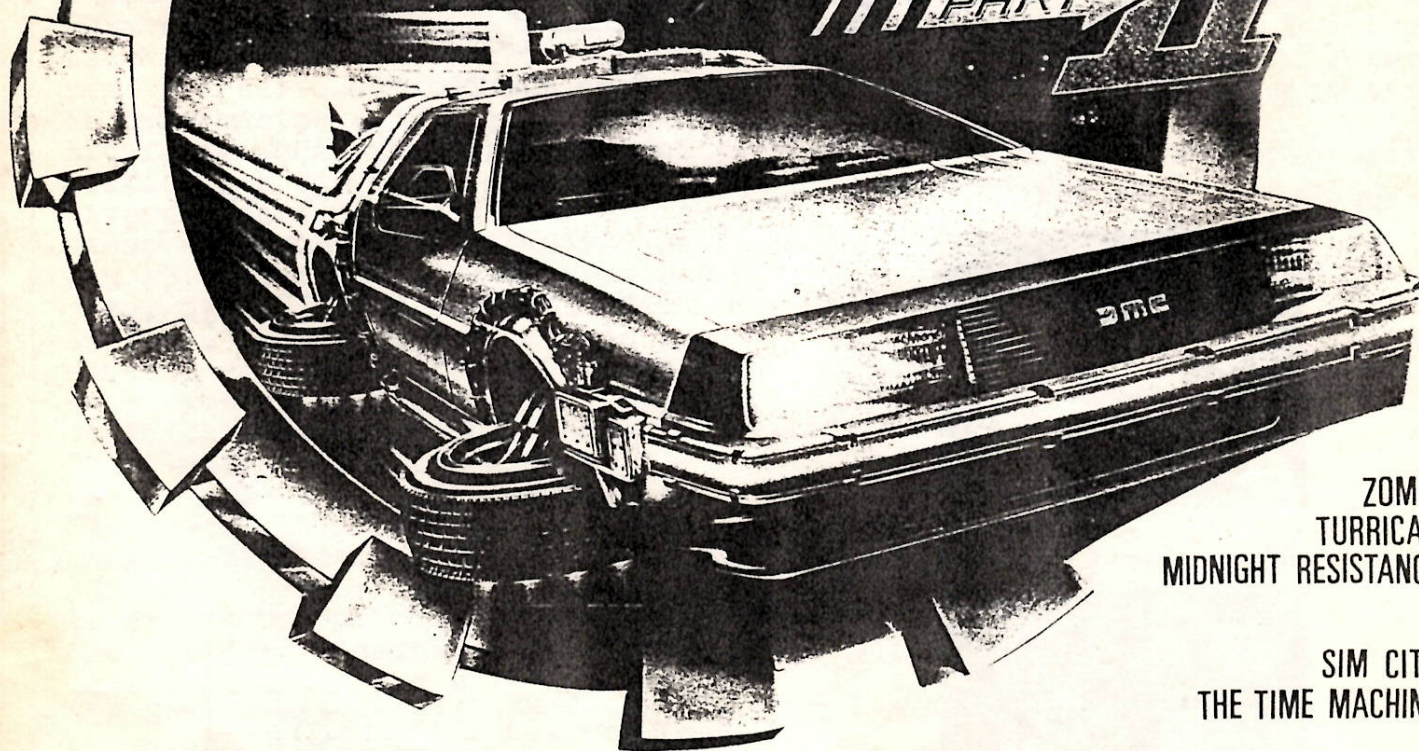
PREÇO 150\$

G·LOC

## NOVIDADES

DYNASTY WARS  
3D INTERNATIONAL TENNIS  
ANGEL NIETO  
DESTINY MISSION  
FIENDISH FREDDY'S  
ORIENTAL GAMES  
KICK OFF 2  
MIDN RESISTANCE

# BACK TO THE FUTURE II III PART



ZOMBI  
TURRICAN  
MIDNIGHT RESISTANCE

SIM CITY  
THE TIME MACHINE

# EDITORIAL

Bem-vindos a mais um nº, o 12º, da vossa revista preferida, repleto de novidades em termos de jogos, mapas e soluções e de informação computomaniaca. Se já deram uma olhadela na revista, puderam verificar que este nº segue o exemplo do anterior. Os Charts voltaram a não aparecer. Uma novidade: Megaprevisões. Trata-se de uma secção que surgirá sempre que possível, talvez não todos os meses e que se destina a dar uma visão mais aprofundada de jogos do futuro com maior destaque. Existe também o Espaço Velho-Novo, que incluímos neste mês e prometemos fazer o mesmo nos que se seguirão. E mais uma vez comunicamos: Escrevam para cá, para a secção de leitores que já está a funcionar. Escrevam a mandar dicas ou a pedi-las, a di-

zer o que está bem e mal na revista, etc. Escrevam, escrevam para:

## COMPUTOMANIAS

Rua Maximiano de Sousa, LT 8  
1º ESQ, 2725 Mem-Martins

Mas fiquem com as pontuações....:



GRÁFICOS



SOM



JOGABILIDADE



DURABILIDADE

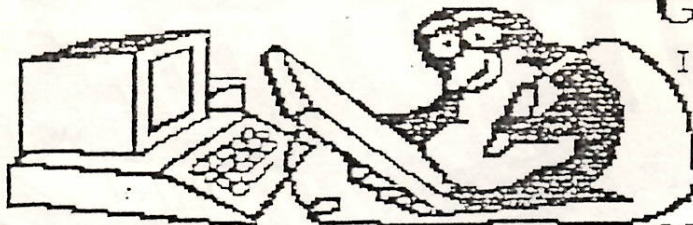


ORIGINALIDADE



VALOR PELO  
DINHEIRO =  
TOTAL

Fizeram esta revista:  
Pedro Corça (dactilografou),  
Rui Braz e Jorge Domingos.



## GAME INFORMÁTICA

### COMPUTADORES

== SINCLAIR ==

== COMMODORE ==

ZX SPECTRUM 128K +2

COMMODORE 64

ZX SPECTRUM 128K +2A

COMMODORE AMIGA 500

ZX SPECTRUM 128K +3

COMMODORE AMIGA 2000

SINCLAIR PC 200

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IEM COMPATÍVEIS



### GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 363 D  
C. Comercial Babilónia,  
loja 70, Tel. 4321431  
AMADORA

(junto à estação da CP)

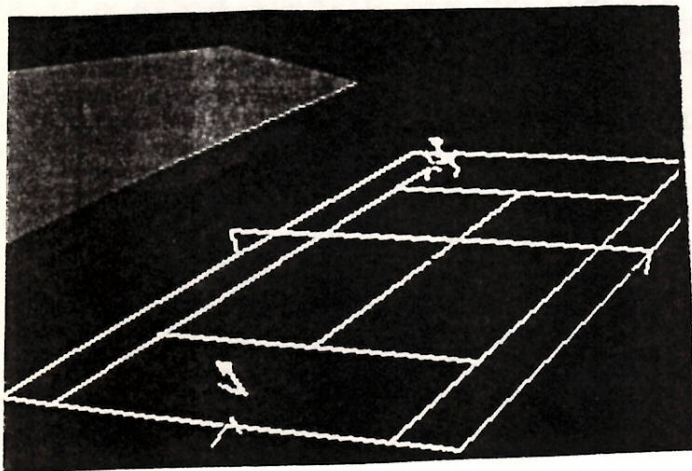
# VELHO

-

# NOVO

## 3D TENNIS

A inaugurar este espaço "Velho Novo" 3D International tennis para o Amiga. Este excelente e estranho jogo da Palace permite-nos jogar nos mais famosos courts do mundo com jogadores de gráficos de vectores.



**OUTRAS VERSÕES -**  
ST, C64 e Spectrum.  
Estas duas já foram criticadas no número anterior.

Como devem estar lembrados o objectivo é ganhar os campeonatos e os prémios que eles oferecem e talvez até jogar com jogadores mundialmente famosos.

JD

### AMIGA

A versão do Amiga é bastante parecida com a do C64 mas tem, é claro, alguns melhoramentos. Os estranhos homens feitos de arame foram preenchidos e continuam a mexer-se maravilhosamente. Podemos pausar o jogo e rodar o campo para qualquer ângulo. Inclui também vezes bem conseguidas. Em resumo: uma maravilhosa e original adaptação do ténis para o computador.

	94		92
	92		94
	94		93

## DYNASTY WARS

Também neste espaço apresentamos conforme o prometido Dynasty Wars para C64. Como devem ter lido na revista do mês passado, a dinastia Han (os bons) está em guerra com a dinastia Kai (os maus). Na dinastia Han passa-se a estado de emergência e tomam-se medidas desesperadas (no C64 estas burocracias demoram mais tempo). Como já devem ter adivinhado, a dinastia Han está a perder e vai ar

ranjar um suicida qualquer para matar todos os generais inimigos e desbaratar o exército inimigo. Cabe-nos a nós escolher o guerreiro mais indicado e vestir a sua pele. Eles têm força física e mental e poderão usar várias técnicas que no entanto vão diminuir a nossa força física. Se o guerreiro não conseguir eliminar o inimigo, a dinastia Han será chacinada. Depende de ti...

JD

### C64

Tem jogabilidade similar à do Spectrum mas as cores são terríveis resultando numa terrível confusão.

	70		79
	70		73
	84		72

# VELHO

-

# NOVO

## Fiendish Freddy's Big Top O'Fun

"Senhoras e senhores, meninos e meninas bem-vindos ao circo". Era este o prego que vinha do circo. Entretanto o dono vê-se à cargo com inúmeras dívidas e é obrigado a pedir um empréstimo ao banco. Qual não é a surpresa do dono quando aparece o dono do banco numa enorme limusine a exigir o dinheiro de volta com juros e tudo! E vai cobrá-lo esta noite! A única solução é aceitar novos artistas e dar o melhor para reencher os cofres numa única noite. Com os artistas vem um sabotador, Fiendish Freddy que vai tentar arruinar o espectáculo. O apresentador dá início à festa. Ops. caíram-lhe as calças mas já se recompôs.

1ª prova - salto para a água. Temos de acertar no alvo. Mas Freddy tem um secador e não vai deixar por menos...; 2ª prova - malabarismo. A foca vai-nos dando os objectos, mas Freddy põe a fazer do espectáculo um estouro; 3ª prova - o trapézio. Coordenação e precisão. Freddy? Já aí vem com uma tesoura; 4ª prova - temos de atirar facas nos balões. Mas alguém vai-nos dificultar a visão...; 5ª prova - equilíbrio. Difícil e espectacular; 6ª prova - homem-bala. Freddy tem uma rolha e não vai demorar.

Depois de cada prova os juizes dão-nos dinheiro. Fiendish Freddy é motivo de muitas gargalhadas. numa história em que o mau vence quase sempre.

JD

SPECTRUM 128K

A versão do Spectrum tem uns gráficos e um som espectaculares. Todos os ecrãs de apresentação estão presentes, passando pela cena da limusine até à do apresentador com os botões soltos. O jogo tem um excelente movimento. Por outro lado o carregamento é péssimo: cada prova e bloco dos juizes são carregados individualmente. Motivo de umas gargalhadas no início, não será um jogo para durar muito.



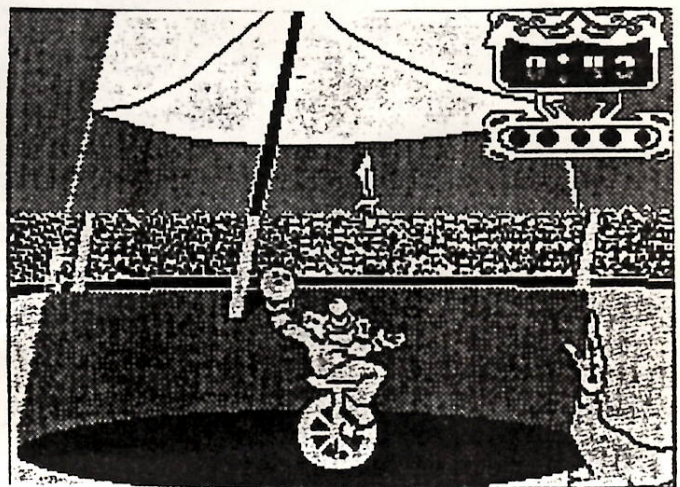
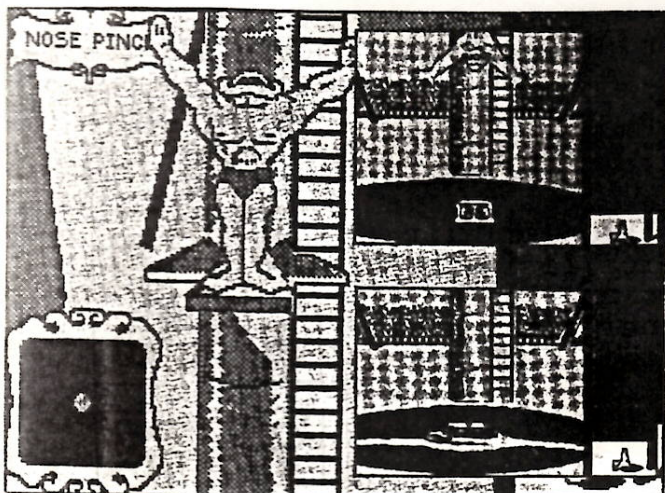
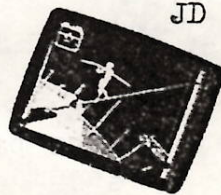
80

AMIGA

É já uma versão bem velhinha e sofre dos mesmos problemas do Spectrum (e qualidades).



80



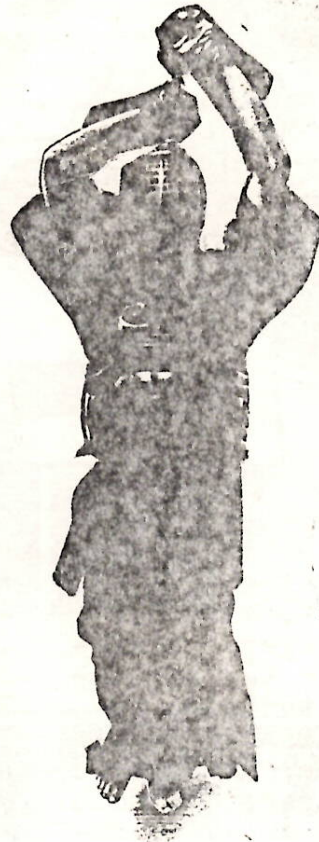
# ORIENTAL GAMES

Eis um jogo para os "espertinhos" que pensam que sabem tudo sobre artes marciais. Ao contrário dos outros jogos de artes marciais em que apenas praticávamos um desporto e lutávamos contra um oponente, Oriental Games oferece-nos uma competição de artes marciais em que praticamos 3 modalidades e mais de 16 inimigos diferentes. Eis as modalidades: Kung Fu (como não podia deixar de ser), Kyo-Kus-Hin-Kai (isto mais parece um chinês quando pisa uma lata vazia na praia), Kendo e no Amstrad e Spectrum Sumo, uma modalidade interessante uma vez que se trata de 2 guardas de 400 Kg de peso a tentarem deitar o outro ao chão (e possivelmente a deitar a casa a baixo). Todas estas competições são assistidas por um grande público e transmitidas em directo pela TV e pela rádio.

A luta de Kung Fu é a velha clássica arte de combate entre 2 oponentes desarmados. O Kyo-Kus-Hin-Kai (nome que bem podia significar "comprar a COMPUTOMANIAS" ou "faço-te em fanicos!") é uma espécie de salada em que podemos utilizar todos os golpes das outras disciplinas. O Kendo é um combate entre 2 marmanjos armados com paus. O campeonato é jogado num estilo "vem cá, leva e vai-te embora", ou seja, eliminação directa. Será inteligente observar os outros combates para aprender mais truques.

Bem, Kyo-Kus-Hin-Kai para vocês (não pisei nenhuma lata vazia na praia, mas tenham a certeza que vos faço em fanicos se não comprarem a COMPUTOMANIAS).

JD



## AMIGA







Ninguém poderá dizer que um dos 3 jogos é um fantástico beat'em-up, aliás mesmo juntos isso é difícil. No entanto, poucos jogos oferecem 3 num, especialmente de artes marciais. Um dos jogos talvez até se aguantasse como produto individual.

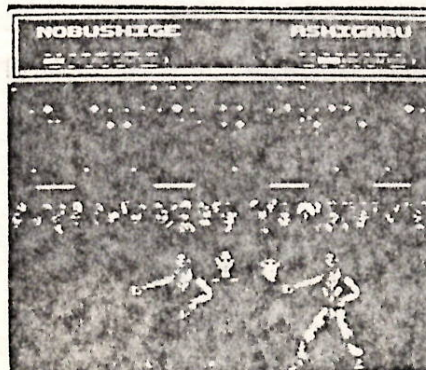
Um bom jogo para descarregar o stress e jogar com um amigo(a).

## SPECTRUM

No Spectrum os gráficos, apesar de monocromáticos, estão bons. Tem uma alta jogabilidade e durabilidade. A comprar por apreciadores do género.



	80		79
	82		80
	82		83



## OUTRAS VERSÕES

ST e Amstrad. Não está planeada uma versão para o C64.

# KICK OFF 2



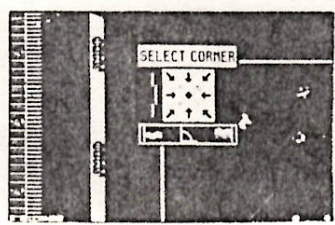
"A prática faz a perfeição!". Parece ser esta a filosofia de Dino Dini e da Anco que produziram Kick Off, Kick Off Extra Time, Player Manager e finalmente o surpreendente e tão esperado Kick Off 2, sempre tentando fazer o melhor. Ora vejamos: Kick Off foi o primeiro da série. Sem dúvida um programa surpreendente, que pode ser qualificado como o melhor simulador de futebol da história do software (pelo menos até agora). Kick Off possuía uma jogabilidade e uma emotividade surpreendente que fizeram dele um programa mítico e um sucesso de vendas. Longe de estar satisfeito com o seu trabalho, Dino Dini lançou Kick Off Extra Time, basicamente um Kick Off com alguns pequenos melhoramentos. Pouco depois surgia Player Manager, uma tentativa de controlar a jogabilidade de Kick Off com a estratégia. A ideia era levar a nossa equipa ao topo da tabela, começando pela última divisão. No entanto, Player Manager privou os apreciadores de Kick Off da opção de 2 jogadores e apresentava grandes defeitos na parte do jogo. Finalmente com Kick Off 2

Dino Dini atinge o topo da montanha. Um jogo espectacular que passo a explicar a seguir: a primeira coisa que surpreenderá os conhecedores de Kick Off é o nº de opções existentes no menu principal: 9. A opção de praticar permite-nos treinar as nossas habilidades (nada de novo). O jogo simples permite-nos jogar um jogo com um adversário - humano ou computador - ou então unir esforços com um amigo e enfrentar os maiores Salienta-se a possibilidade de controlar a equipa toda ou apenas um jogador. A opção de campeonato oferece-nos



controlar a equipa toda ou apenas um jogador. A opção de campeonato oferece-nos

um em que podemos controlar uma ou mais equipas. A opção de taça apre



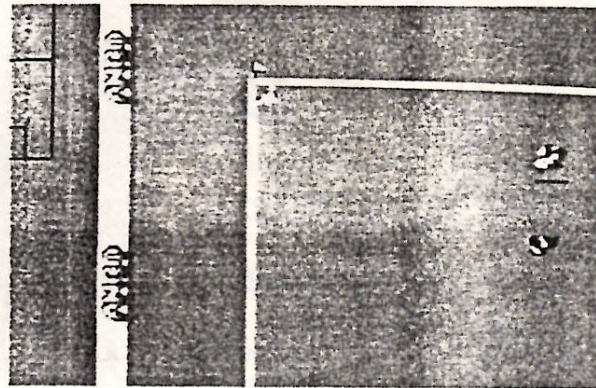
senta-se básicamente igual ao campeonato mas tem com diferença os jogos serem apresentados como eliminatórias até se chegar a 2 finalistas. Um pouco mais encontraremos a opção Internacional amistoso, um jogo disputado entre duas equipas internacionais e que resulta igual ao jogo simples. A repetição de jogadas permite-nos rever os melhores lançamentos de golos. Desenhar a equipa dá-nos a oportunidade inventar o nosso próprio equipamento. Opções permitem-nos escolher o tipo de campo (normal, molhado, etc.), o tempo, a força do vento, a velocidade do jogo, o árbitro e muito mais. A encerrar o menu principal deparamo-nos com Eventos Especiais, uma opção que se destina à inclusão de discos especiais. Se tivermos o disco original e alguma sorte, teremos uma surpresa: o campeonato do mundo com todas as equipas e regras da FIFA. Quando formos para o jogo em si, encontramos um jogo parecido com Kick Off mas que tem muitas inovações.

Kick Off 2 reúne tudo o que havia de melhor dos programas anteriores e pode ser considerado como uma enciclopédia do futebol. É claro que esta conversa é toda principalmente para os 16 bits já que nos 8 bits a coisa muda de figura. Kick Off 2 é completíssimo mas mesmo assim não esqueçamos que quando chegarmos ao topo da montanha, veremos o outro lado!

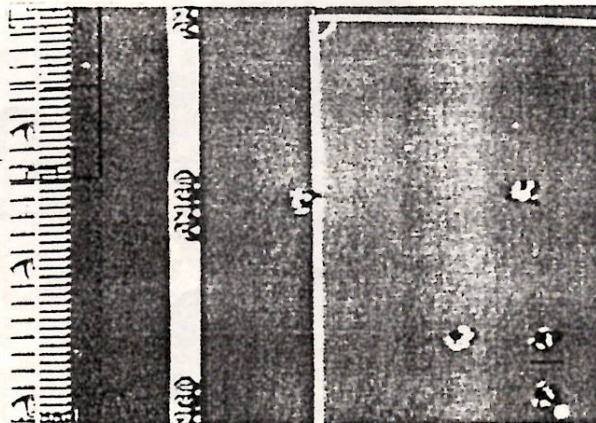
JD

### OPTIONS

PITCH	WIND	TEMP	SPEED	TIME
DEFINITION	2 X 3	2 X 3	2 X 3	2 X 3
WIND	OFF	LIGHT	MEDIUM	STRONG
EXTRA TIME	NO		YES	
AFTER TOWNS	NO		YES	
LEAGUE SKILL	INTERNATIONAL		DIV. 1	DIV. 2
GAME SPEED	NORMAL		50%	75%
SKILL LEVEL	TEAM A		TEAM B	
SELECT TACTICS	TEAM A		TEAM B	
REFEREE	RANDON	R.J. FERRAZ		



NAME	POSITION	SHIRT	4-4-2	5-3-2
McCarthy	KEEPER	1		
McDonald	DEFENDER	2		
McGrady	DEFENDER	3		
McIntosh	DEFENDER	4		
McLennan	DEFENDER	5		
McDonald	DEFENDER	6		
McDonald	DEFENDER	7		
McDonald	DEFENDER	8		
McDonald	DEFENDER	9		
McDonald	DEFENDER	10		
McDonald	DEFENDER	11		
McDonald	DEFENDER	12		
McDonald	DEFENDER	13		
McDonald	DEFENDER	14		
McDonald	DEFENDER	15		
McDonald	DEFENDER	16		
McDonald	DEFENDER	17		
McDonald	DEFENDER	18		
McDonald	DEFENDER	19		
McDonald	DEFENDER	20		
McDonald	DEFENDER	21		
McDonald	DEFENDER	22		
McDonald	DEFENDER	23		
McDonald	DEFENDER	24		
McDonald	DEFENDER	25		
McDonald	DEFENDER	26		
McDonald	DEFENDER	27		
McDonald	DEFENDER	28		
McDonald	DEFENDER	29		
McDonald	DEFENDER	30		
McDonald	DEFENDER	31		
McDonald	DEFENDER	32		
McDonald	DEFENDER	33		
McDonald	DEFENDER	34		
McDonald	DEFENDER	35		
McDonald	DEFENDER	36		
McDonald	DEFENDER	37		
McDonald	DEFENDER	38		
McDonald	DEFENDER	39		
McDonald	DEFENDER	40		
McDonald	DEFENDER	41		
McDonald	DEFENDER	42		
McDonald	DEFENDER	43		
McDonald	DEFENDER	44		
McDonald	DEFENDER	45		
McDonald	DEFENDER	46		
McDonald	DEFENDER	47		
McDonald	DEFENDER	48		
McDonald	DEFENDER	49		
McDonald	DEFENDER	50		
McDonald	DEFENDER	51		
McDonald	DEFENDER	52		
McDonald	DEFENDER	53		
McDonald	DEFENDER	54		
McDonald	DEFENDER	55		
McDonald	DEFENDER	56		
McDonald	DEFENDER	57		
McDonald	DEFENDER	58		
McDonald	DEFENDER	59		
McDonald	DEFENDER	60		
McDonald	DEFENDER	61		
McDonald	DEFENDER	62		
McDonald	DEFENDER	63		
McDonald	DEFENDER	64		
McDonald	DEFENDER	65		
McDonald	DEFENDER	66		
McDonald	DEFENDER	67		
McDonald	DEFENDER	68		
McDonald	DEFENDER	69		
McDonald	DEFENDER	70		
McDonald	DEFENDER	71		
McDonald	DEFENDER	72		
McDonald	DEFENDER	73		
McDonald	DEFENDER	74		
McDonald	DEFENDER	75		
McDonald	DEFENDER	76		
McDonald	DEFENDER	77		
McDonald	DEFENDER	78		
McDonald	DEFENDER	79		
McDonald	DEFENDER	80		
McDonald	DEFENDER	81		
McDonald	DEFENDER	82		
McDonald	DEFENDER	83		
McDonald	DEFENDER	84		
McDonald	DEFENDER	85		
McDonald	DEFENDER	86		
McDonald	DEFENDER	87		
McDonald	DEFENDER	88		
McDonald	DEFENDER	89		
McDonald	DEFENDER	90		
McDonald	DEFENDER	91		
McDonald	DEFENDER	92		
McDonald	DEFENDER	93		
McDonald	DEFENDER	94		
McDonald	DEFENDER	95		
McDonald	DEFENDER	96		
McDonald	DEFENDER	97		
McDonald	DEFENDER	98		
McDonald	DEFENDER	99		
McDonald	DEFENDER	100		



### AMIGA

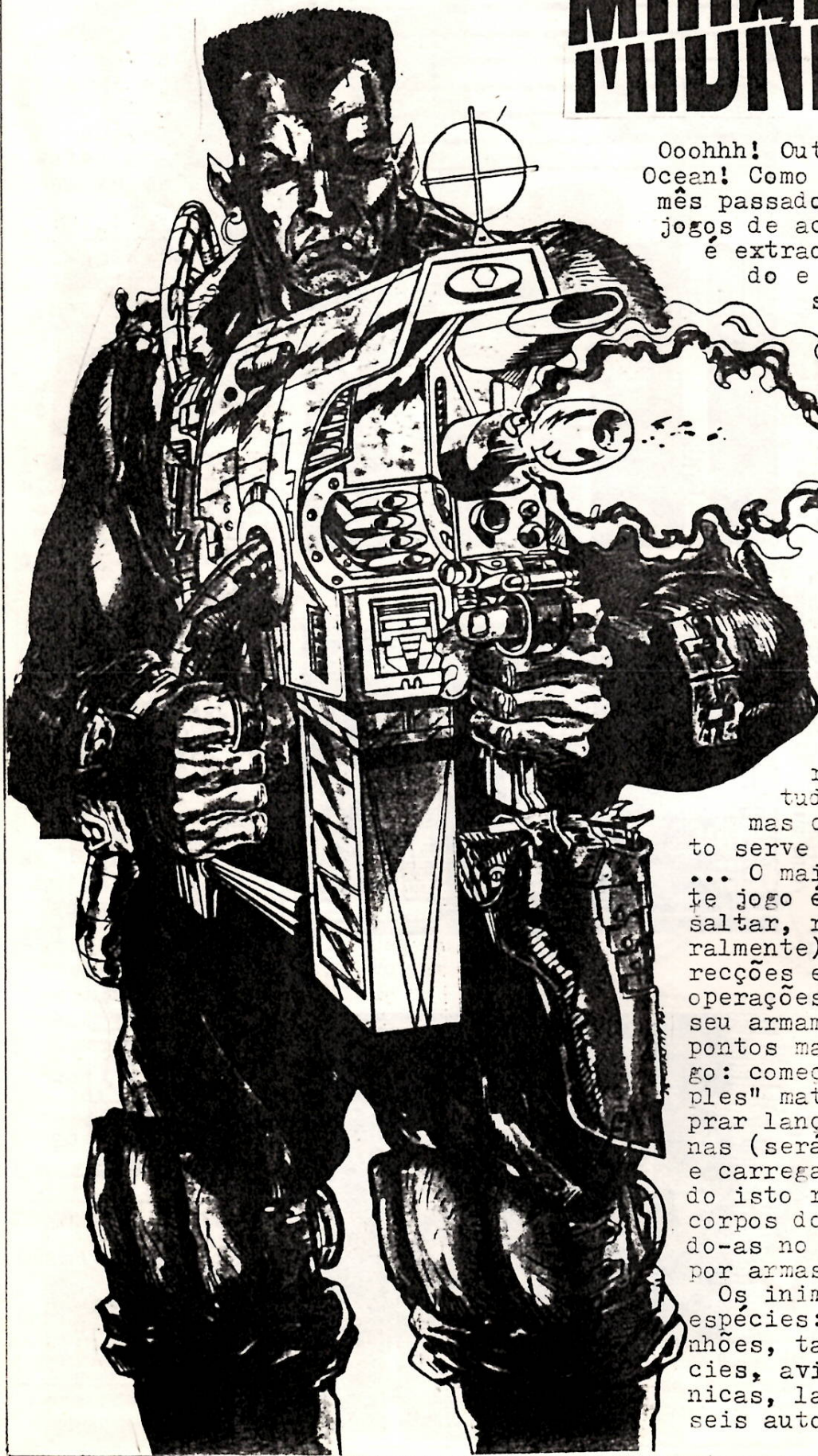
No Amiga todas as versões de Kick Off atingiram o seu máximo. Assim acontece com Kick Off 2. Os gráficos são praticamente iguais aos de Kick Off e as alterações principais referem-se ao nº de opções e ao maior nº de possibilidades. Todas as regras do futebol estão presentes, à excepção do fora de jogo que iria talvez reduzir a jogabilidade. Kick Off 2 é um programa magnífico e não hesito em dizer que é o melhor simulador de futebol jamais visto. Para os apreciadores, um jogo que durará para toda a vida. Para os outros, um jogo especialmente divertido especialmente a versão de 2 jogadores. Imprescindível, pois Kick Off 2 só não leva a cotação máxima por uma simples razão: nada é perfeito!!!

	94		94
	98		98
	98		97

### OUTRAS VERSÕES

Spectrum, Amstrad, C64, ST e PC. Não esperem muito das versões de 8 bits.

# MIDNIGHT DE MIDNIGHT DE MIDNIGHT DE



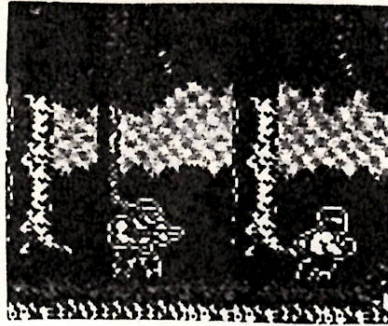
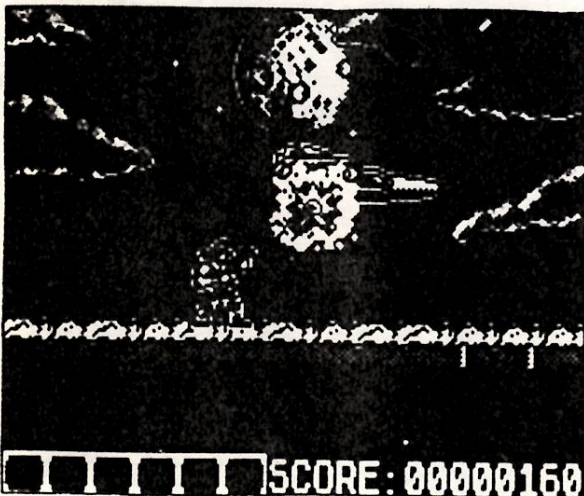
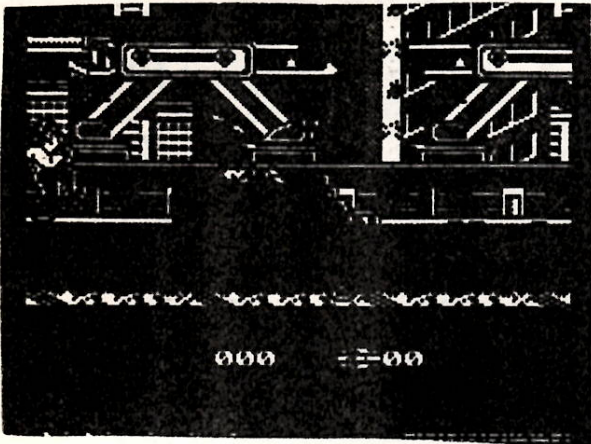
Ooohhh! Outro grande jogo da Ocean! Como todos verificamos no mês passado, a Ocean aposta nos jogos de acção. Shadow Warriors é extraordinariamente colorido e Midnight Resistance segue-lhe os passos.

A Ocean marca mais um ponto de viragem nos jogos dando-lhes mais cor do que sempre tiveram! Os programadores de Midnight Resistance são a equipa Special F/X, que já nos deram coisas como Fire Fly e Caval. Este é mais um tiro-neles, baseado numa história pouco sólida: salvar a família raptada, rebentando tudo pela frente. Bem, mas como qualquer argumento serve para um "tiro-neles" ... O mais impressionante neste jogo é o nosso herói: pode saltar, rastejar, andar (naturalmente) e disparar em 8 direcções enquanto executa as operações atrás indicadas. O seu armamento é também um dos pontos mais atractivos do jogo: começando com uma "simples" matralhadora, pode comprar lança-chamas, lança-minas (será???), matralhadoras e carregadores, etc, etc. Tudo isto recolhendo chaves dos corpos dos inimigos e trocando-as no fim de cada nível por armas.

Os inimigos são de várias espécies: soldados a pé, canhões, tanques de várias espécies, aviões, serpentes mecânicas, lança-rockets e mísseis automatizados e a termi-



# SISTANDE SISTANIE SISTANUL



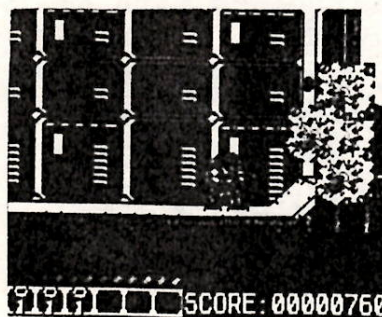
nar, umas "caras" que disparam. A última é o mau da fita. Quando rebentamos a cara, aparece um cérebro que dispara contra nós (ainda por cima são vermes os projécteis). Uma vez morto, Fim e começa de novo.

Em qualquer das versões, encontrarão bons gráficos e som. Um cenário de fundo "adequado" e som bem à maneira dão ambiente ao jogo. Um jogo sem dúvida excitante, repleto de acção. São nove níveis de "flip" horizontal e vertical ("flip" é quando o ecran muda de ecran em ecran), onde a dificuldade vai crescendo (alimentada com vitaminas) mesmo até ao fim.

Só um louco para perder um jogo assim...

Vejam o mapa e dicas do 1º nível mais à frente.

RB.



## SPECTRUM

Bons gráficos e som, excelente jogabilidade e durabilidade, acção sem parar... Digo e repito: só um maluco...

	89		86
	92		90
	69		91

## AMIGA

O jogo é essencialmente o mesmo, acrescido, é claro, de melhores som e gráficos. Um excelente "tiro-neles", a não perder.

	88		87
	92		88
	69		93

## C64

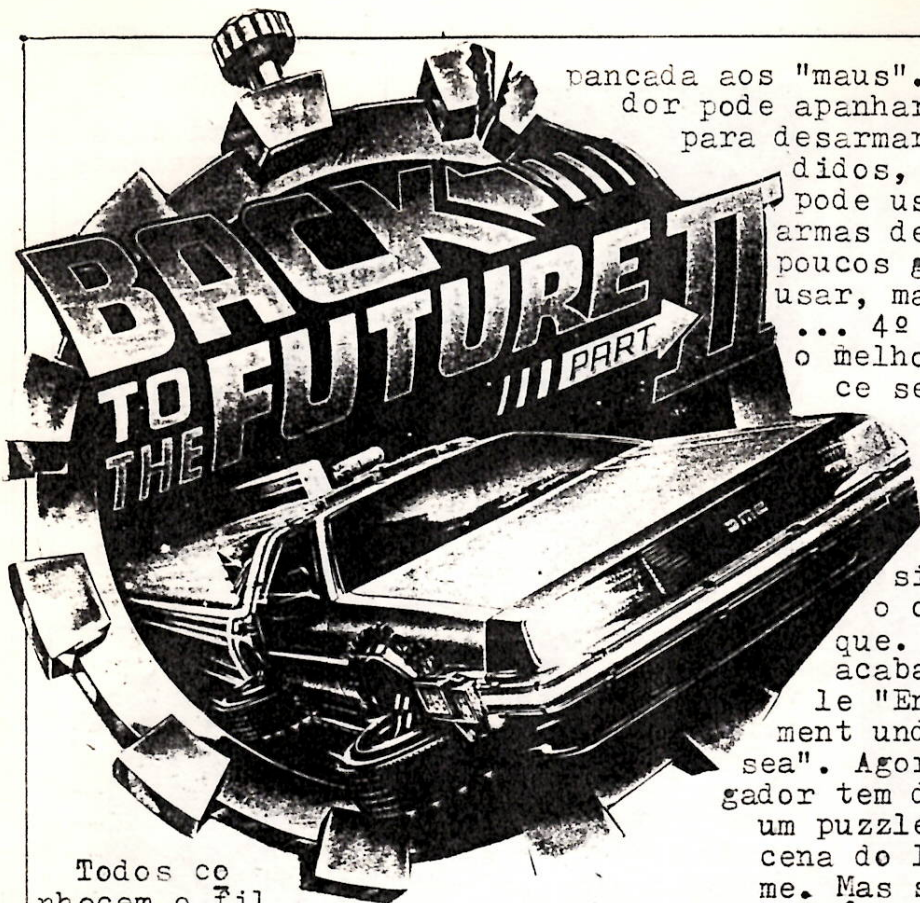
A mesma história: mesmo jogo, pequenas mudanças gráficas e sonoras e... um êxito tremendo!

A não perder sob qualquer pretexto.

	90		85
	91		87
	69		91

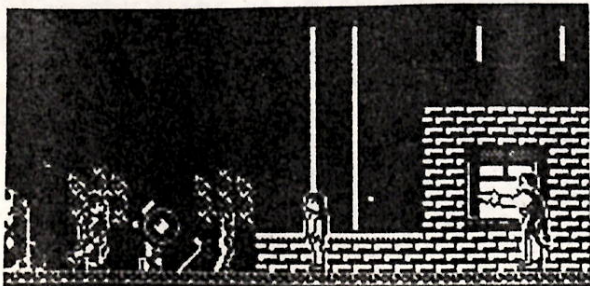
## OUTRAS VERSÕES

As versões de Atari ST e Amstrad aparecerão brevemente.



pancada aos "maus". O jogador pode apanhar paus para desarmar os bandidos, mas não pode usar as armas deles. Há poucos golpes a usar, mas vá lá ... 4º nível- o melhor parece ser voltar a 1955 e impedir Biff de dar a si próprio o almanaque. Tudo acaba no baile "Enchantment under the sea". Agora o jogador tem de fazer um puzzle de uma cena do 1º filme. Mas se parece fácil, não é, pois cada peça do puzzle está animada, para aumentar a confusão. 5º nível- outra cena de skate. Desta vez em 1955, bastante parecido com o 1º nível, mas o cenário muda, não fossem 60 anos de diferença. A terminar, outra sequência animada, com Biff a ficar coberto de despojos de muitos cavalos...

Todos conhecem o filme? Se não, vai ser realmente difícil explicar os níveis que constituem esta adaptação do filme para computador da Image Works. Mas confiamos que vocês viram este bom (mas complicado) filme, aqui vai...: 1º nível- a cena do skate. Controlamos Marty, no ano 2015, quando este foge do bando de Griff a bordo de um skate. O scroll é tanto horizontal como diagonal. O jogador tem que lutar com os "maus" e desviar-se de vários obstáculos, como carros buracos de esgoto... No fim do nível há uma sequência animada de Griff e o seu bando, quando estes batem no "Town Hall". 2º nível- Jennifer foi levada pela polícia para sua casa no futuro. Cabe ao jogador evitar que ela se encontre consigo própria no futuro, fechando e abrindo portas para que ela saia sem encontrar ninguém presente na casa. 3º nível- Biff voltou a 1955 levando consigo o almanaque que lhe permite prever o futuro. Quando Marty volta a 1985, é o completo caos. Cabe ao jogador recuperar o almanaque, distribuindo



SPECTRUM

Variedade e complexidade são a nota dominante. Monocromático por vezes, colorido e bem animado outras, é jogável e divertido. Não é nenhuma bomba, mas é bastante bom. A comprar.

	81		80
	83		85
	84		83

OUTRAS VERSÕES  
Amiga, C64, ST, Amstrad.

E é assim! Multiload nos 8 bits é a sentença de sempre, mas em qualquer versão são podemos encontrar muita variedade. Não é nenhum jogo que se diga "indispensável", mas vale bem umas notas. Agora só nos resta esperar por Back To The Future Part 3...

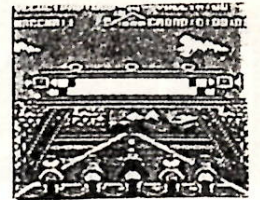
RB

# ANGEL NIETO

## Pole 500



contra os restantes 9 pilotos, todos conhecidos do verdadeiro Campeonato do Mundo. Podemos escolher o nº de voltas a percorrer e, para conhecermos o percurso, podemos treinar. Na aceleração, travagem, passagem de caixa, o jogo é bastante real. Mas na velocidade... Ir a 300 Km/h é quase igual aos 100 Km/h! Os poucos variados gráficos têm aí a sua quota parte. Depois de cada prova, que pode ser disputada por 2 jogadores simultaneamente, somos "presenteados" com os tempos dos treinos, da prova e com a classificação geral. Super Hang-on supera este jogo em jogabilidade, é verdade, mas Angel Nieto é bem mais real. E, diga-se de passagem, bem mais real que The Cycles. De qualquer modo, um jogo a não perder, por apreciadores. RB



### SPECTRUM

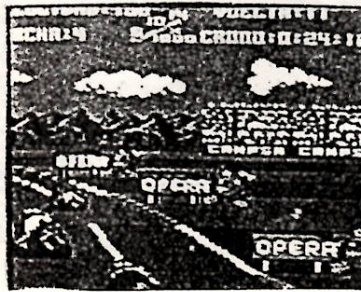
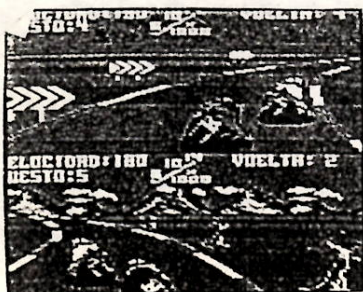
Os gráficos não somam nada ajudando, mas um jogo tão real e de certa forma bem jogável, dão a volta por cima e dizem: "Valemos os 200 paus que gastas".

	63		70
	83		80
	79		85

### OUTRAS VERSÕES

Amstrad, MSX, Amiga, PC e Atari ST.

Para inaugurar a sua nova sigla - Opera Sports - a Opera Soft escolheu 2 jogos: a) Mundial de Futebol, que ainda não chegou até nós. b) Angel Nieto Pole 500, um simulador bastante realista de corridas demotorizadas. Correr nas 16 pistas do campeonato do mundo é a meta do jogador (e, claro, ser campeão do mundo). Para tal precisas de afinar a tua mota. Os variados menus permitem a escolha de pneus, a opção de caixa automática e a regulação da relação de caixa de velocidades. Depois é correr



# DESTINY MISSION

Uma nova editora surge no horizonte do mercado nacional. É inglesa, chama-se Williams Technology e, para o seu 1º trabalho enveredou pelo caminho dos "tiro-neles". Se Silkworm foi muito popular, e o mesmo se espera de Silkworm IV, Destiny Mission o será também visto ser bastante semelhante ao jogo da Virgin.

Destiny Mission senta o jogador nos comandos de um helicóptero armado com as mais potentes armas. Parece que o caso é a invasão da Terra por milhões de extra-terrestres (outra vez???) e apenas um corajoso (maluco talvez!) se ofereceu para combater os seres do espaço. Agora é disparar durante oito níveis de "crescentíssima" dificuldade. Ocasionalmente seremos presenteados com "icons" que aumentam o poder de fogo do helicóptero, de forma a combatermos o sempre difícil guardião de fim de nível. Para lá chegar, temos de atravessar uma não muito grande área de fogo, através de um "scrol" horizontal bastante bom.

O grande defeito deste jogo (e não são muitos os defeitos) é a cor e a complexidade do cenário de fundo, originando o temível, o horrroso, o misterioso (Tan-tan-tan-tan) Síndrome da Bala Invisível! Por isso, de vez em quando e sem se dar

por isso, acaba-se a energia e some-se uma vida.

É definitivamente um bom jogo, que vai levar os utilizadores dos mais diversos computadores a desembolsar umas notas por ele. A comprar.

RB

## SPECTRUM

Oito níveis de bons gráficos, excelente som e tudo o resto um primor, Destiny Mission marca o começo da Williams Technology. MUITÍSSIMO bom começo.

Só perde quem for maluco, estúpido ou minhoquinhas...



76



90



83



87



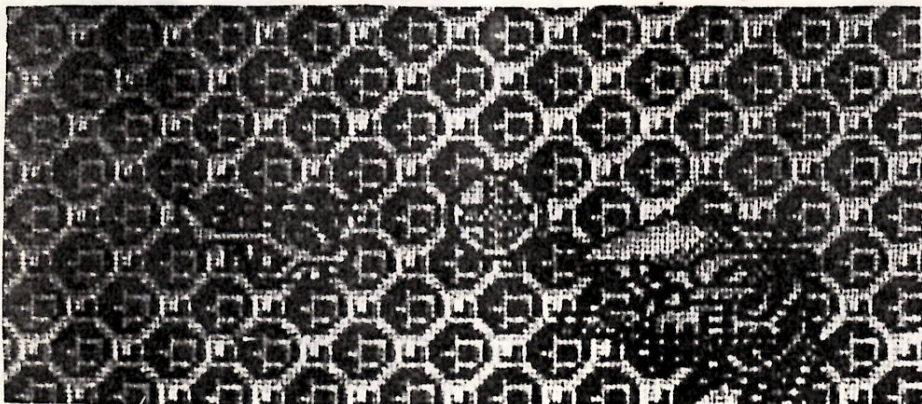
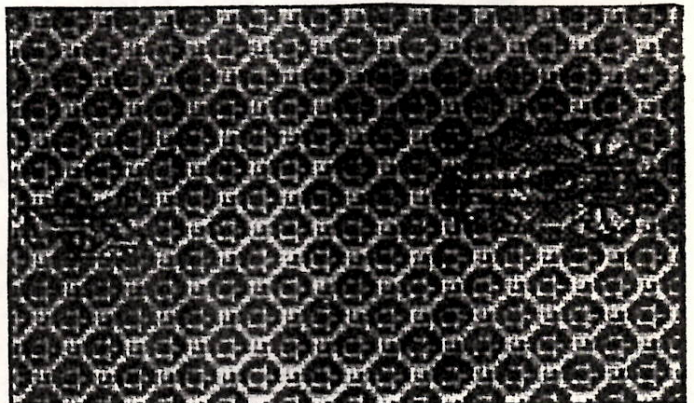
60

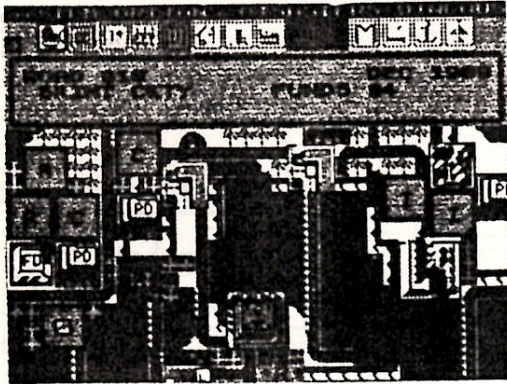


85

## OUTRAS VERSÕES

Desconhecemos qualquer outra versão, mas é provável que exista ou esteja a ser preparada uma versão Amiga e outra C64.

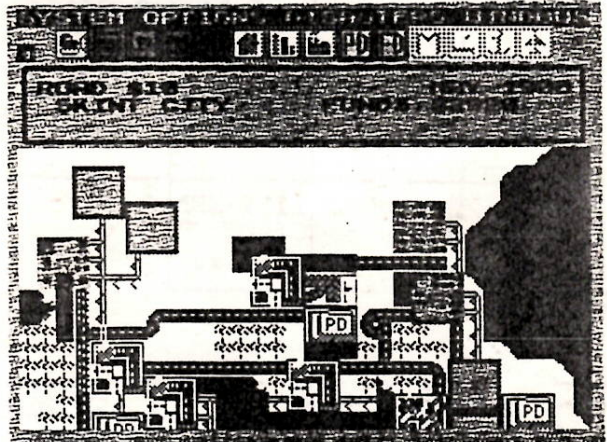




Já há algum tempo que os possuídores do Amiga se deliciam com Sim City. E está quase, quase a chegar a vez dos possuidores do Spectrum fazerem o mesmo. E é assim que inauguramos este espaço, que aparecerá de vez em quando, chamado (como todos já viram) MEGAPREVISOES. Sim City... A Infogrames pegou no jogo, encolheu, encolheu... e pôs tudo (ou quase) dentro do Spectrum. De fora ficou o editor de terreno, que permitia desenhar o terreno de onde começamos, as situações de jogo em que podíamos controlar San Francisco depois de um terremoto, o Rio de Janeiro no ano 2000 e picos e ficaram também de fora os ciclones, maremotos e Godzilas que destruíam parte da cidade. Mesmo assim, esta obra de génio (e é mesmo assim) continua espantosa no computador idealizado por Clive Sinclair.

Começando do zero e com 20000 libras (cerca de 5000 contos) no bolso, cabe ao jogador urbanizar o terreno, criando zonas residenciais, industriais e comerciais. Depois ligar tudo com estradas e caminhos de ferro, criar estádios, departamentos para a polícia e bombeiros e, como nada funciona sem electricidade, montar uma estação a carvão ou nuclear. Agora é esperar que as pessoas venham habitar a cidade e, muito importante, pagar os seus impostos. Mas há que ter em conta que as fábricas e estações de energia po-

luem, por isso, há que as estabelecer longe das casas das pessoas. Controlar a taxa de criminalidade é necessário, ou a população sairá amedrontada. Se houver dinheiro, contruir um aeroporto ou/e um porto, para que mais gente venha pagar impostos, impostos esses que também demasiado elevados (Portugal City!). O que pode acontecer é que saia mais gente do que entre, deixando a cidade às moscas. Aí só há uma solução: trazer os buldozers, deitar tudo a



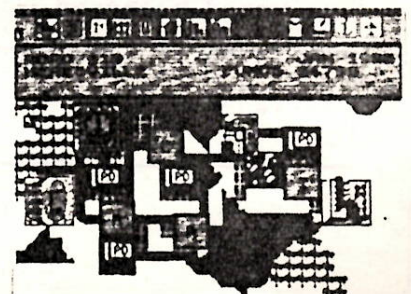
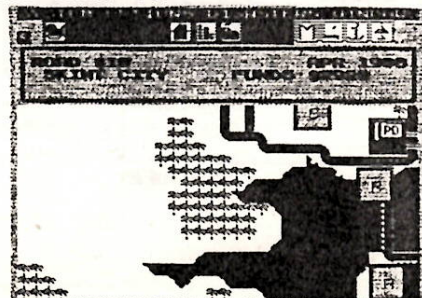
baixo e começar de novo.

Mas não se sabem estas coisas a olho. Há muitos menús e painéis de informação para ajudar o jogador na sua missão.

Bem, tudo isto parece já dar água na boca a muita gente. É só esperar pela critica aqui na COMPUTOMANIAS, brevemente.

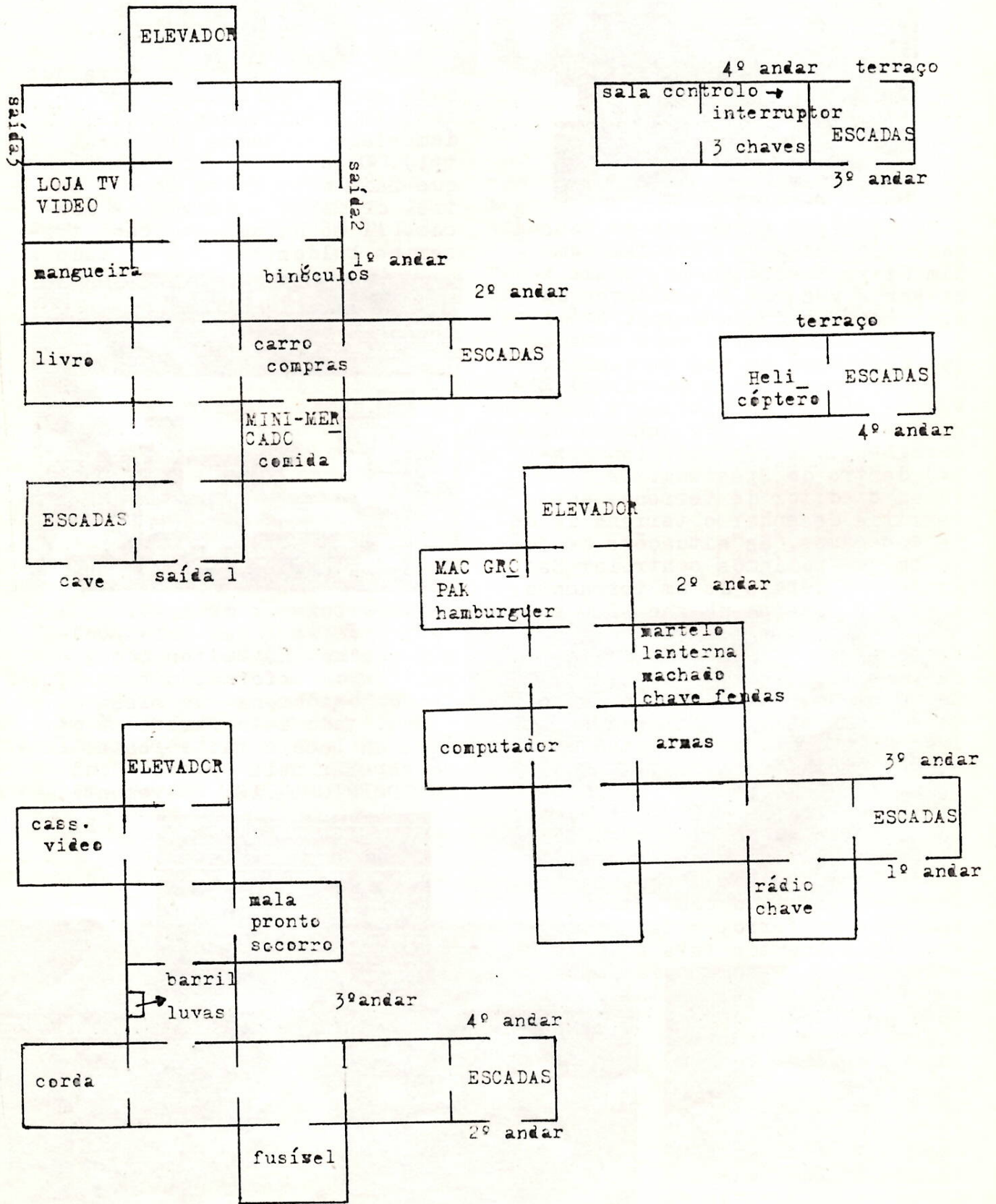
RB

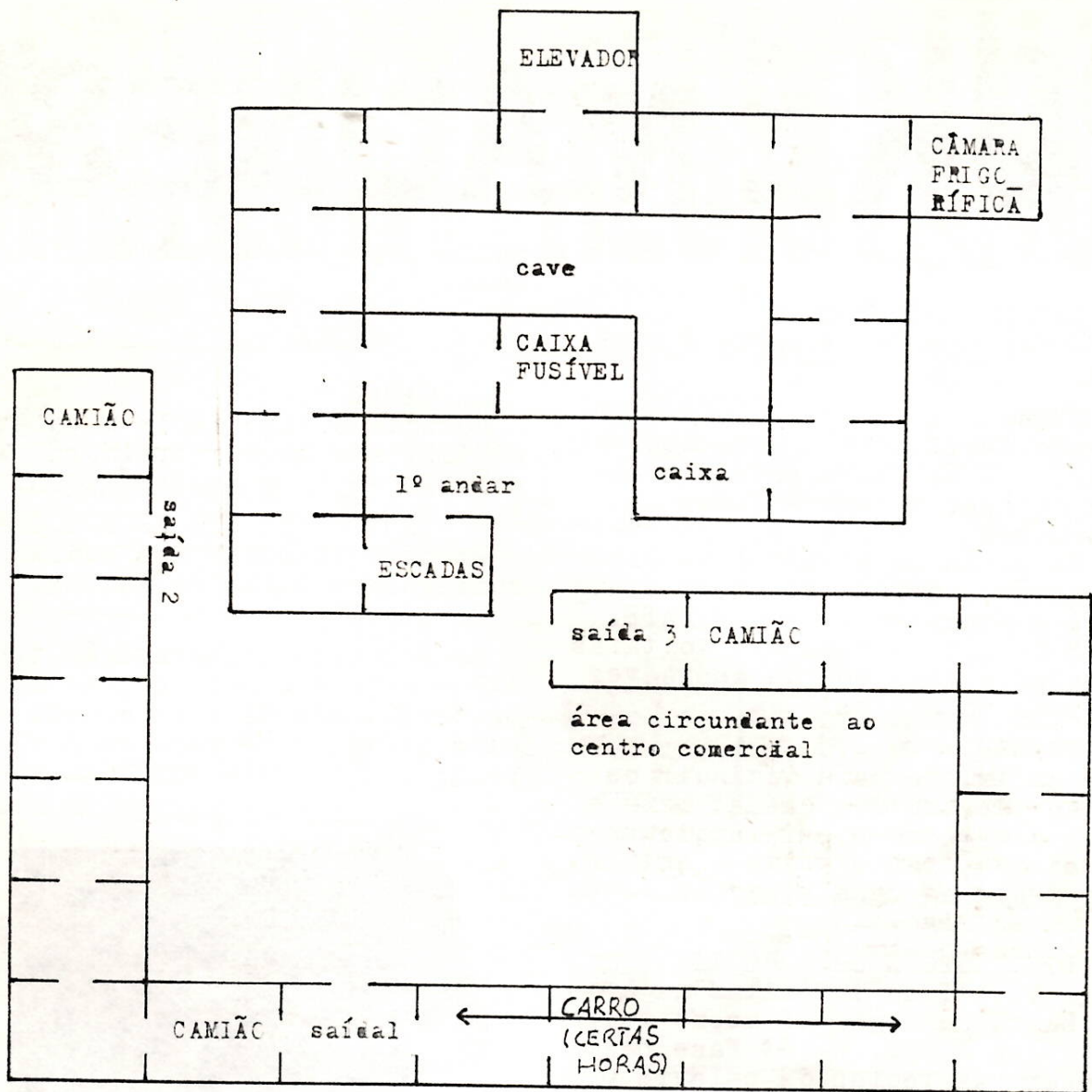
CONTRIBUTION	
IS THE MAYOR DOING A GOOD JOB?	
00%	Yes
00%	No
WHAT ARE THE WORST PROBLEMS?	
Traffic 2%	Pollution 2%
Crime 010%	Fire 000%
Taxes 010%	House prices 012%
	Unemployment 000%
POPULATION 2250	
MIGRATION 600	
ASSESSED VALUE \$1300000	
CATEGORY - TOWN	
GAME LEVEL - 105V	
CITY SCORE - 900	



MEGAPREVISOES

# ZOMBI





OBJECTO	UTILIDADE	ONDE SE UTILIZA
3 chaves	fazer trabalhar camiões	camiónes
interruptor	ligar luzes	sala controlo
fusível	substituir estragado	caixa fusível
barril	guardar combustível	carro e heli
luvas	evitar choques eléctricos	caixa fusível
mala pronto-socorro	recuperar energia	qualquer local
cass. video	emite mensagem	loja tv e video
rádio e livro	emitem mensagens	qualquer local
chave	abrir porta 4º andar	elevador 4º andar
armas	matar zombis	qualquer local
martelo	arranjar camiões	camioes
lanterna	ver no escuro	local escuro
caixa/carro compras	carregar objectos	qualquer local
mangueira	sugar combustível	carro e heli
	carro-barril-heli	
binóculos	ver no escuro e ao longe	local escuro e terra.
comida	recuperar energia	mini-mercado
hamburger	recuperar energia	mac Gropak
corda, chave fendas, machado	?	?
computador	emite mensagem	computador

# POKE MADNESS

## -SPECTRUM-

### SAIGON COMBAT UNIT

O código para a 2ª parte é STARLIGHT.

### MYTH

Quando terminares o jogo aparece um menú que te deixa escolher entre 2 opções: voltar a jogar no mesmo nível ou voltar ao princípio. Se estás no 1º nível escolhe a 2ª opção, carrega em break e aparecerá a mensagem STOP THE TAPE. Depois de alguns segundos voltarás a começar o jogo só que desta vez com vidas infinitas!

### TUAREG

Eis um truque para diminuir os inimigos dentro das casas: mata o guardião e entra e sai rapidamente. Sai do écran e volta a entrar rapidamente na casa e apenas lá estará um inimigo.

### LIVINGSTONE SUPONGO II

Para ter vidas infinitas na 1ª fase basta carregar ao mesmo tempo nas teclas C e J. Na 2ª fase basta carregar nas teclas da palavra OPERA mais a tecla de espaço.

## -COMMODORE 64-

### METROPOLIS

Carrega ao mesmo tempo em V e H e terás energia infinita.

### RAMBO III

Escreve RENEGADE na lista de scores e depois, no écran de opções, escolhe 1, 2 ou 3 para ires para qualquer destes níveis.

### IMPOSSAMOLE

Para parar todos os inimigos mantém o dedo no pause (P). Descobrirás que alguns deles param de mexer. Então é só matá-los. Isto também funciona com os guardiões do fim de nível.

### SHORT CIRCUIT

Para passar ao 2º nível espera pelo menú e carrega em F7 e F3 ao mesmo tempo. Depois larga-os e carrega em f7 de novo. Se fores apa-

nhado repete este cheat para continuar.

## -AMIGA-

### CABAL

Durante o jogo tecla a palavra SCHLIKA e a border brilhará. Agora carrega em F2 e acabarás o nível.

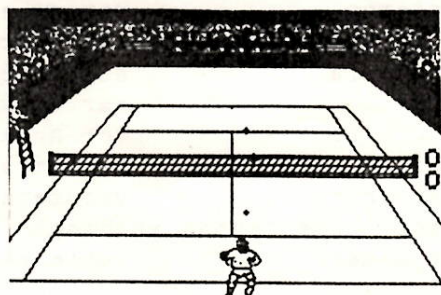
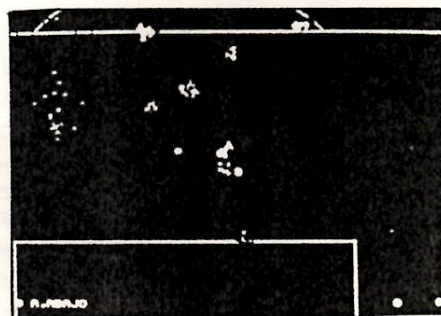
### INDY JONES THE ARCADE GAME

Escreve SILLYNAM nos scores e conseguirás vidas infinitas.

### DYTER 07

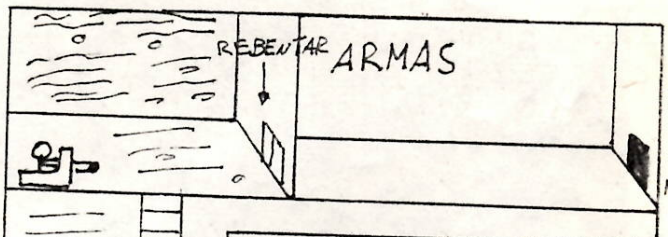
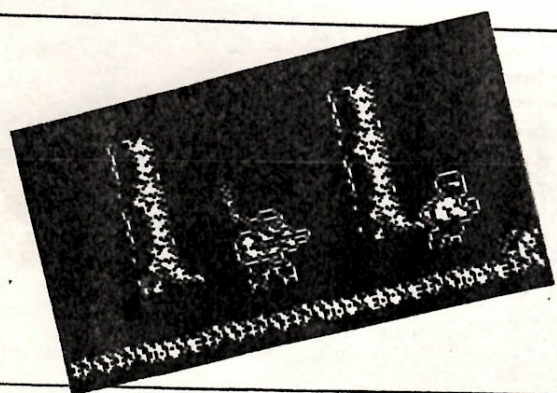
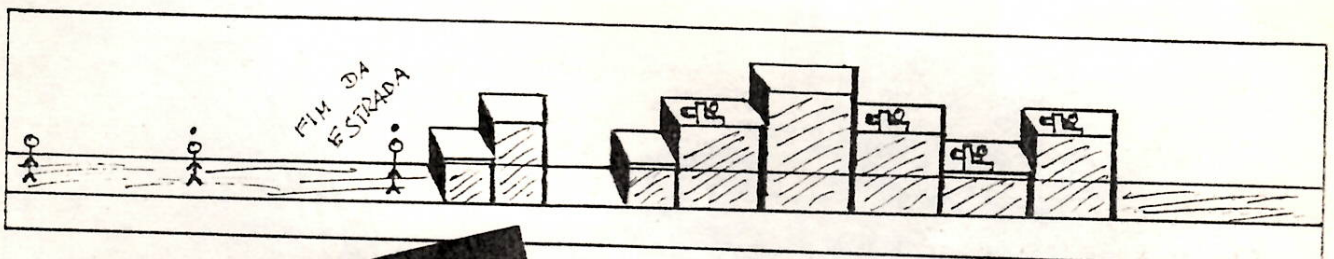
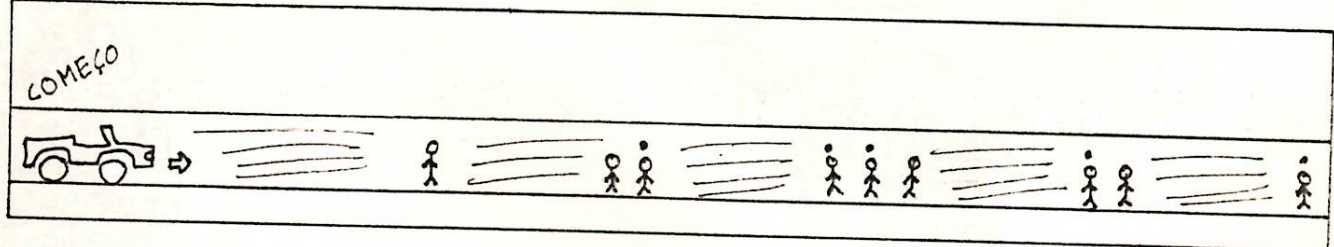
No écran de apresentação tecla GIB e depois começa o jogo normalmente. Quando tiveres matado alguns inimigos carrega em S e recuperarás a energia perdida.

JD

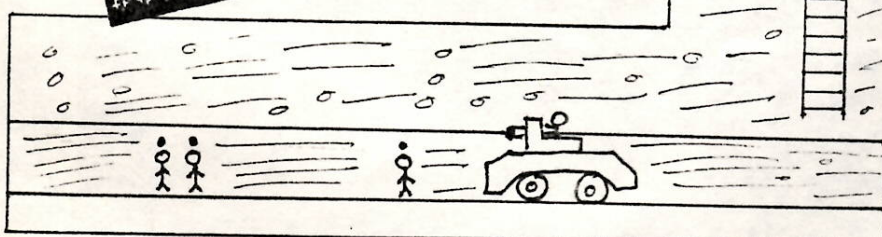




# MIDNIGHT RESISTANCE





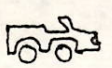



FIM DO 1º NÍVEL



outros 3. Com prática é fácil. Agora matem os soldados que aparecem e quando chegarem ao tanque venham para a esquerda e disparem continuamente. Avancem depois de destruído e subam a escada. Saltem pois há um canhão. Disparem e saltem de novo, ou morrem. Se não conseguirem à 1ª vão tentando. Agora rebentem a porta à direita e escolham armas, conforme as chaves que tiverem. A conselho o "3-way" e o "barrier". O 1º dispara em 3 direcções e o 2º gira a volta do boneco. Vão para a direita e passam ao 2º nível.

RB

-  -canhão
-  -soldado
-  -soldado com chave
-  -tanque
-  -jipe
-  -escadas

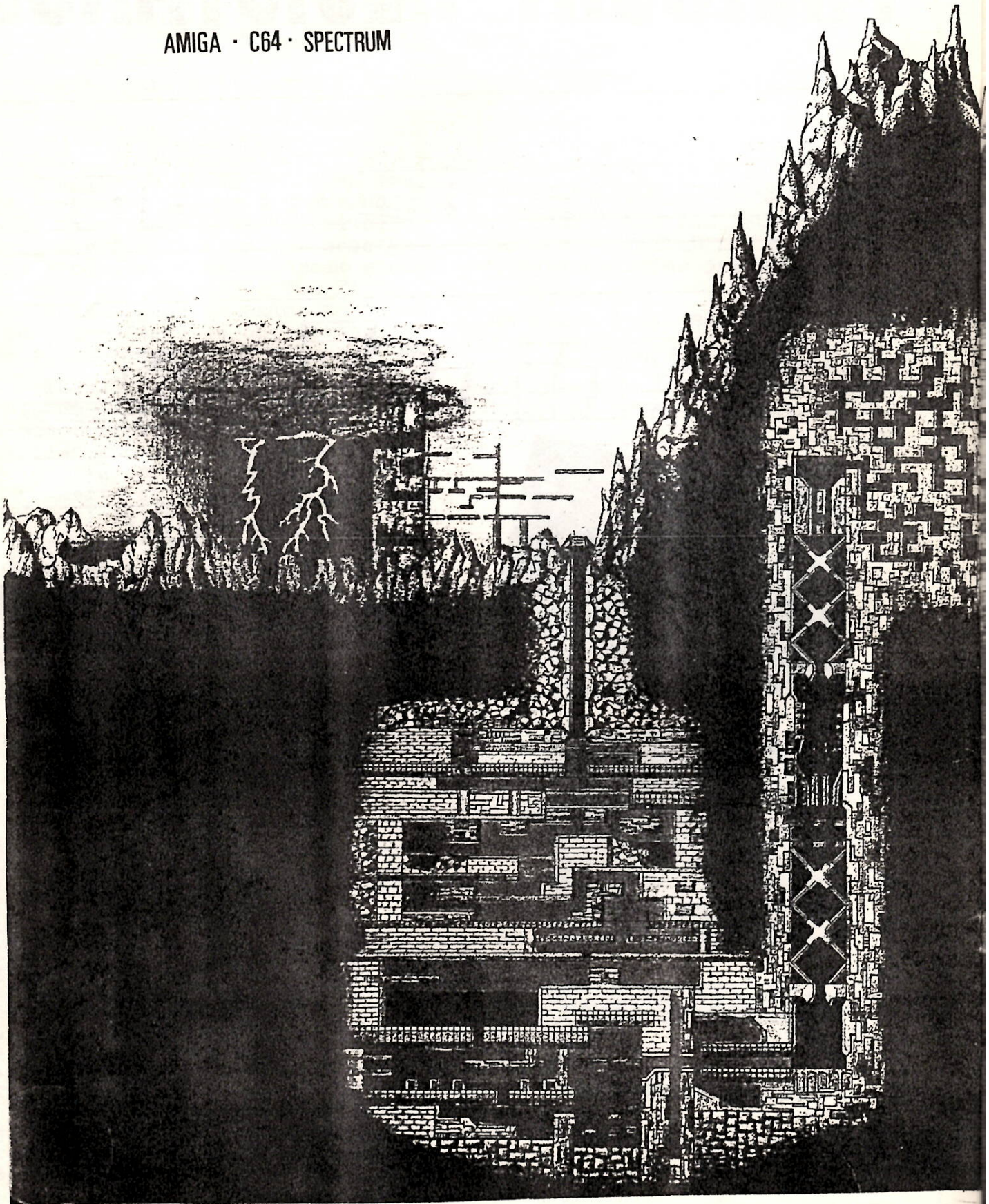
MIDNIGHT RESISTANCE: 1º nível-solução:

Aproveitem a boleia do jipe, saltando por cima da traseira do veículo. Mantenham-se nessa posição que o jipe mata os inimigos, que deixam as chaves que vocês apanham sem sequer se mexerem! Quando a estrada chegar ao fim, saltem para a plataforma alta e saltem, disparando para baixo para destruir o 1º canhão. Saltem de novo e destruam os

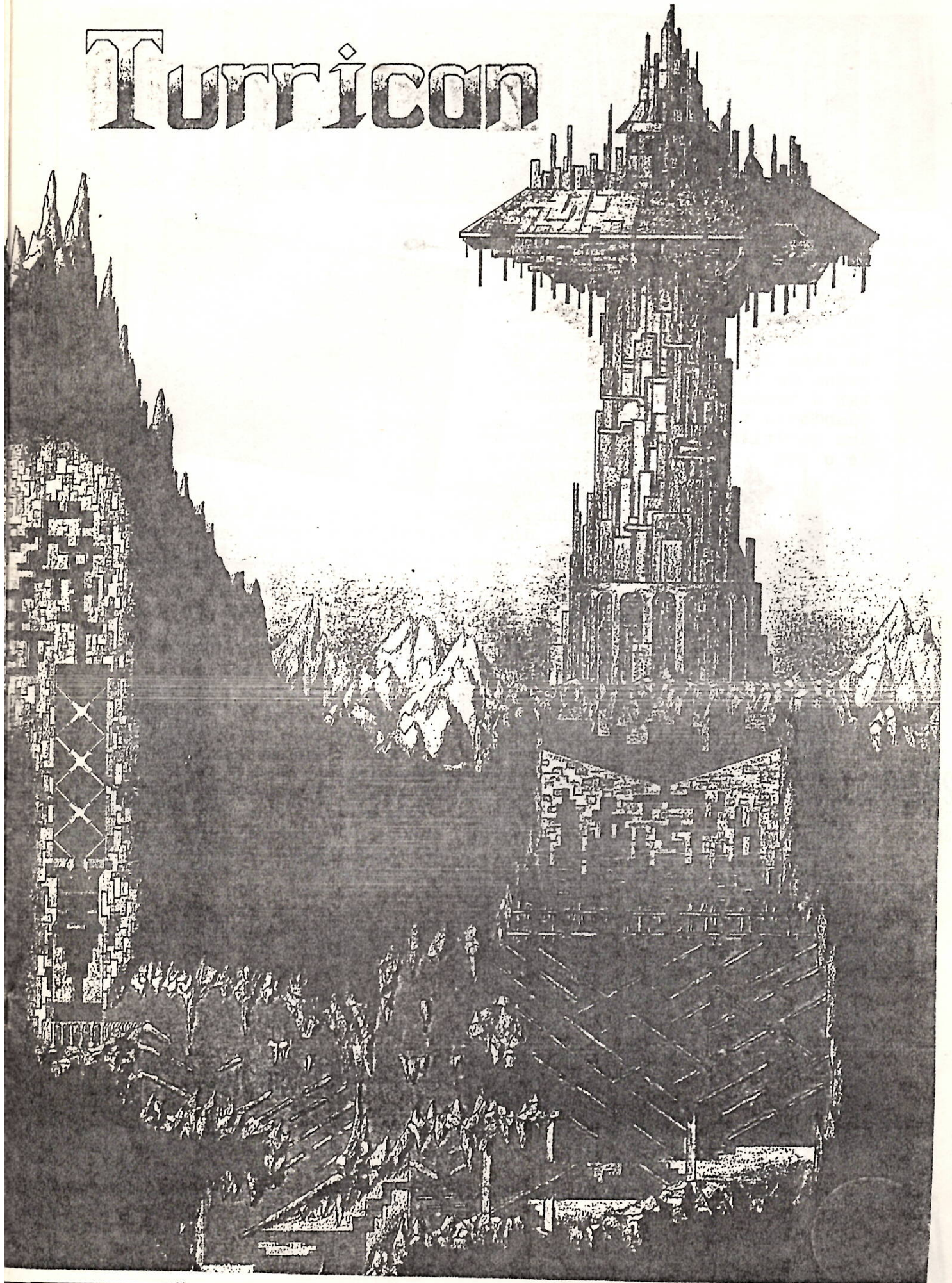
MAPA  
COMPLETO

# O MUNDO DE

AMIGA · C64 · SPECTRUM



# Turrican



# THE TIME MACHINE

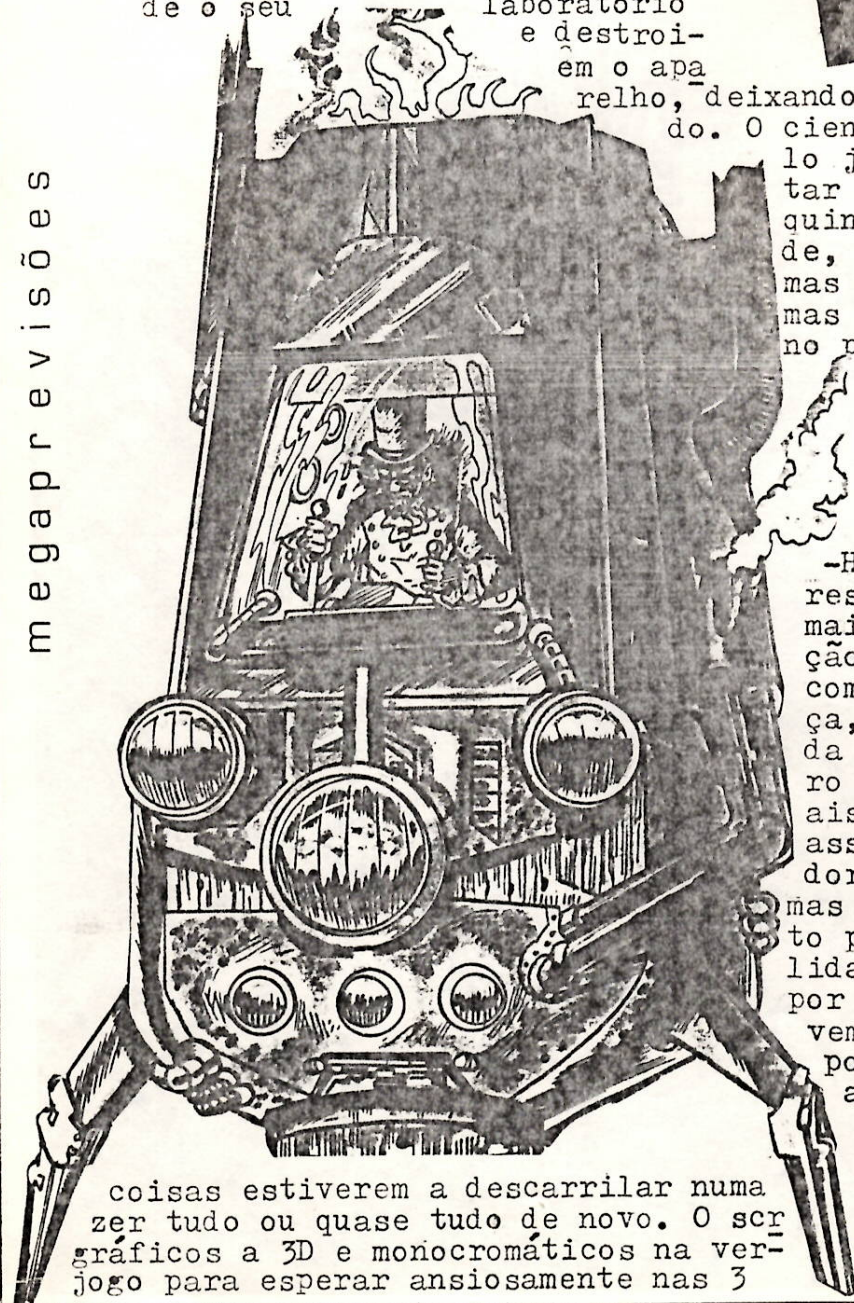
Outra Megaprevisão é The Time Machine, um jogo programado por Rafael Ceco e Mev Dink's a serviço da Vivid Image. The Time Machine é um jogo com um argumento forte e original. Tudo começa quando um cientista algo maluco constrói uma máquina do tempo, contando visitar o passado. Mas exactamente quando ia viajar pelo tempo, uma quadrilha de ladrões invade o seu

laboratório e destroem o aparelho,

deixando o cientista preso no passado. O cientista é agora controlado pelo jogador que vai tentar voltar ao presente. Mas como? A máquina está destruída! Na verdade, o cientista tem uns sistemas espaço-temporais portáteis, mas o problema é que, estando no passado, não tem qualquer futuro definido! Então como voltar a 1990? Bem, o cientista vai ter de evolucio-

Assim, começando na Era Pré-Histórica, o jogador tem de, resolvendo vários puzzles, uns maiores que implicam a resolução de outros menores, fazer com que a Era Glaciar aconteça, depois passar para a Idade da Pedra, depois para a do Ferro e finalmente, os dias actuais. E não vai ser tão fácil assim! Como o próprio programador disse, há puzzles fáceis, mas há outros difíceis. Tudo isto para o jogo ter muita jogabilidade e durabilidade. Ainda por cima as coisas não se resolvem nos 5 ecrãs de cada Era: pode ser necessário voltar atrás para apanhar algum objecto necessário para completar um puzzle, ou, se as coisas estiverem a descarrilar numa Era, é preciso voltar e fazer tudo ou quase tudo de novo. O jogo para esperar ansiosamente nas 3

megaprevisões



CASA

**CANU**

CC QUELUZ LOJA C<sup>2</sup> JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M. CORREIA

INFORMATICA

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES

LOTE 70/B 2735 CACEM

TEL. 9180674 FAX 9141413

LOJA-AV.ANTONIO ENES, 31

C.COM.QUELUZ LJ.D-7

2745 QUELUZ

TEL. 4358107

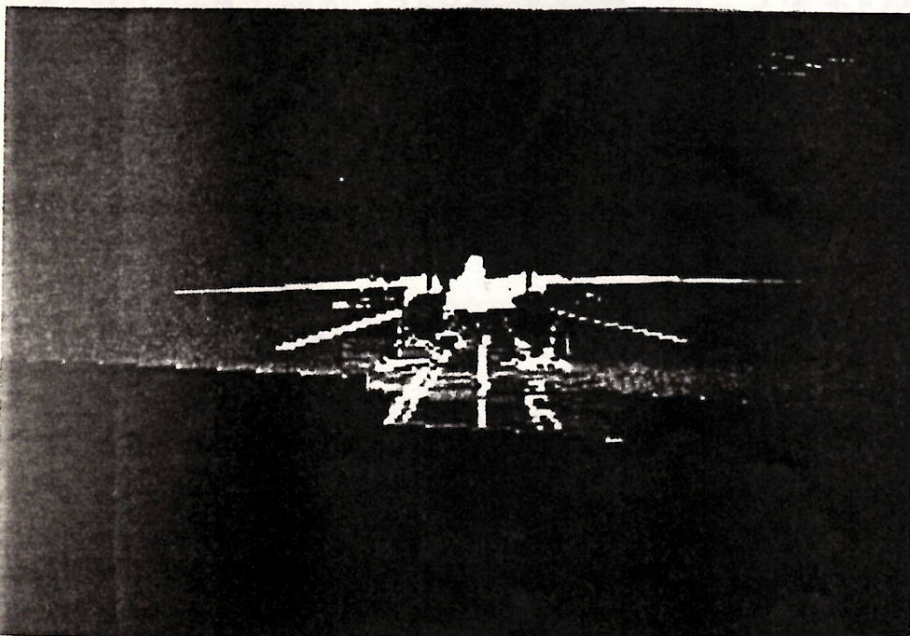
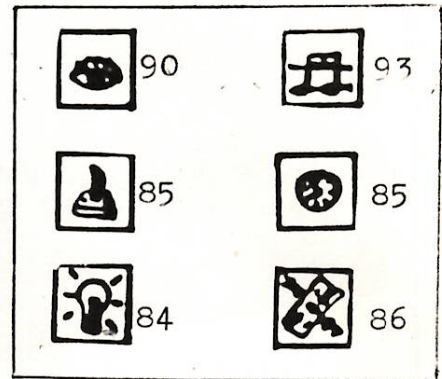
# ARCADES

## G-LOC

Se um jogo deu certo, voltam a lançá-lo com outro nome! É esta a filosofia da Sega que depois de ter lançado Afterburner - um sucesso - volta à carga com G-LOC um Afterburner melhorado (o mesmo já aconteceu com outros jogos). Como Afterburner, G-LOC coloca-nos no cockpit de um caça moderno e lança-nos numa missão suicida em que o nosso objectivo é eliminar uma força aérea inimiga inteira!

Voa pelos céus, dá uma guinada para a esquerda, uma volta para a direita, desvia-te dos mísseis inimigos e ao mesmo tempo abate os aviões que aparecem na mira. Mais fácil que isto só mesmo cair do avião sem para-quadras e ficar vivo! Isto porque os novatos serão abatidos antes mesmo de sentirem o vento nos cabelos (o cockpit é fechado, mas sempre podem sentir o vento das balas). Os veteranos de Afterburner cedo começarão a pegar o jeito à coisa, ajudados pelos bons controlos e por um melhorado sistema de mira. G-LOC não oferece nada de novo, mas se estiverem à procura de muita acção a alta velocidade metam logo umas moedas na máquina e levanten vôo!

JD



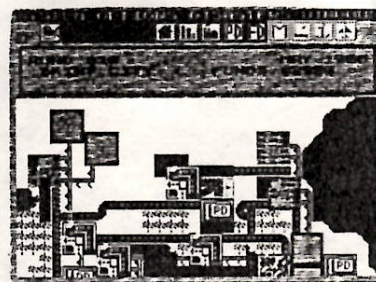
# PREVISÕES

Mamma mia! Quanta "cosa" que a gente vamos aqui prever! Pena algumas "cosinhas" piores... Mais umas previsões da COMPUTOMANIAS, a começar por Golden Axe: um jogo com grande sucesso nas máquinas, devido à sua espantosa acção e efeitos especiais, espera-se agora a todo o momento. Um espantoso "porrada-  
-neles", isso sim! Iron Lord. Há séculos que aguardamos por este jogo na sua versão de C64 e Spectrum. É um jogo de estratégia/acção, com excelentes gráficos. Uma produção francesa da Ubi Soft. Desta editora espera-se mais um jogo: Night Hunter, uma aventura com ambiente fantasmagórico, criada com bons gráficos. O jogador é o Drácula e o objectivo pode ser... morrer! Além da forma de drácula o jogador pode ser um lobisomem ou um morcego. Parece divertido! Infogrames, outra editora francesa, tem dois jogos, versão Spectrum, a chegar: Hostages, na sua versão Spectrum (pois já saiu no C64 e Amiga), uma série de reféns estão presos numa embaixada. Cabe a Echo, Delta, Mike e seus companheiros tomarem de assalto a embaixada, matar os terroristas e salvar os reféns. Excelente acção num jogo com bons gráficos. E Sim City, do qual já tiveram oportunidade de ler a previsão alargada (MEGAPREVISÕES) na pág. 13. E Sim City, esse espantoso jogo, tem já o seu sucessor: Sim Earth. É isso mesmo! De cidade passamos a mundo inteiro! Se o primeiro é excelente, o que será o segundo?! Inglaterra. Punisher é mais um "tiro-neles", mas com algo exótico! Espera-se em todas as versões. Midwinter. Oh! Este tem pano para mangas! Algo parece estar mal lá para a Sibéria e cabe ao jogador levar a cabo uma missão numa vasta área de jogo, dominada pela neve. Este é mais um jogo a não perder. Sly Spy, o espião manhoso (é esta a tradução) está para breve. Acção no ar, no mar, na estrada... enfim, acção. Um jogo estranho: Monty Python's Flying Circus. Quem conhece os filmes sabe que o jogo é

esquisito. Um rapazinho grandinho, perdeu o cérebro e quer recuperá-lo para não ficar estúpido. Para isso tem de passar por peixe, pássaro e bota (!). Quando por fim recupera o cérebro, descobre que não lhe faz grande diferença tê-lo ou não... Rafael Cecco, programador de cybernoid 1 e 2 e Stormlord, está a preparar para a Vivid Image (Hammerfist) Time Machine. Viram a previsão alargada na página 20? Rail Road Tycon é um jogo "SIM CITESCO", onde controlamos uma empresa ferroviária. Só em 16 bits. Ultima IV é uma aventura gráfica para o Amiga, com excelentes gráficas, como já era comum nos seus três predecessores. Ótima durabilidade, é o que se espera. Acção um pouco "esquisita" vem de Teenage Muntant Hero Turtles. Promete qualquer, não sei o quê! Mais um herói da banda desenhada vê a luz nos micros: Judge Dreed. O jogo segue o argumento de uma das suas aventuras, mas parece que a Virgin não fez tão bom serviço como isso... Liverpool é futebol e... é desgraça. Pelo menos em Amstrad. Pode ser diferente nos outros computadores, mas duvido.

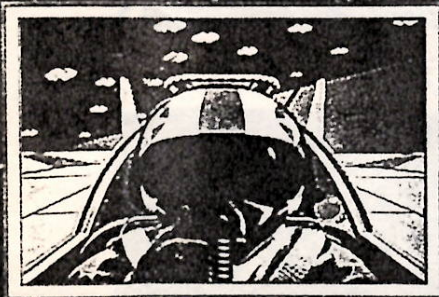
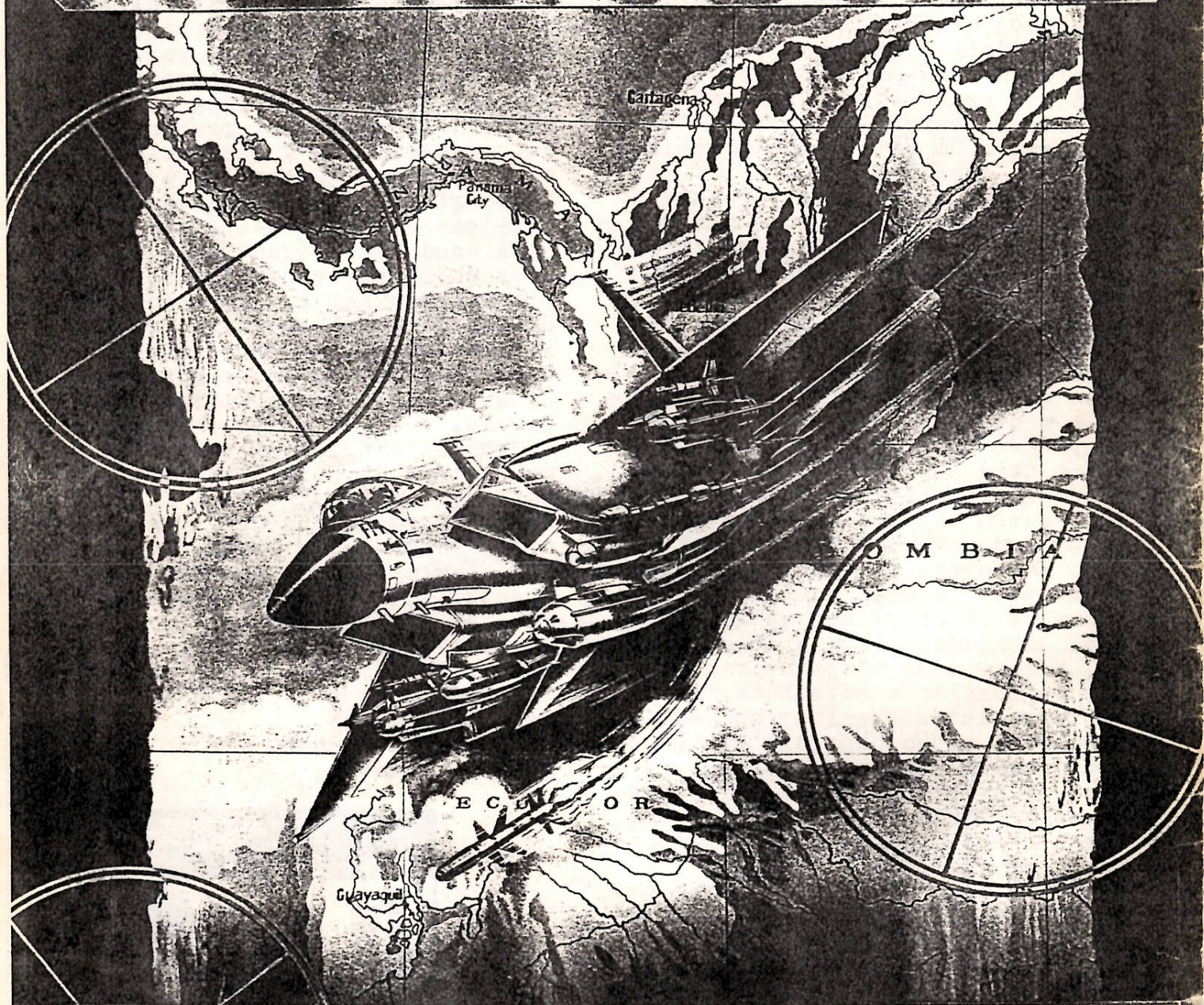
Por agora é tudo. Até pr'ó próximo mês, Outubro.

RB



# SNOWS AND DRUGS

MISSION ZONE COLOMBIA-MISSION TARGET DRUGS!



.... U.S. CONGRESS IN EMERGENCY SESSION -  
MOTION TO DECLARE WAR ON COLUMBIAN  
DRUG BARONS NARROWLY DEFEATED ....

.... COVERT OPERATION PLANNED BY  
MILITARY. U.S. CARRIER SETS SAIL FOR GULF  
OF PANAMA.

.... DRUG BARONS READY TO SHIP THEIR  
LARGEST EVER CONSIGNMENT OF THE DEADLY  
COCAINE OR 'SNOW'

.... DAWN SQUADRON OF F14 JETS TAKE OFF  
FOR COLUMBIAN COAST. THE TIME FOR  
TALKING IS OVER - AND YOU WILL MAKE THE  
FIRST SOLO ATTACK!

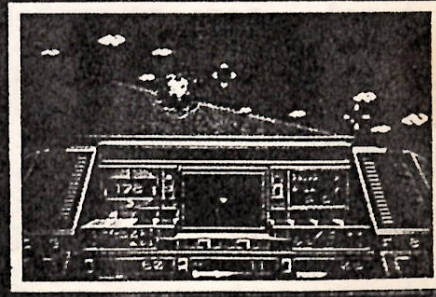


Illustration from AV-8B 57 version.

**EPYX®**

**U.S. GOLD!**